



أبحاث المؤتمر الثامن للإفتاء

«الفتوى وتحديات الألفية الثالثة»

المنعقد بالقاهرة

في الفترة (3-4) ربيع الآخر 1445هـ

(18-19) أكتوبر 2023م

الميتافيرس.. تصويرها وتكييفها وحكمها الشرعي

إعداد

د. عبدالله هاشم عبدالغفار

كبير باحثين بالأمانة العامة لدور وهيئات الإفتاء في العالم

مقدمة

الحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله وعلى آله وصحبه ومن والاه...

فلا يزال دأب الإنسان بفطرته التي فطره الله عليها هو السعي نحو الأفضل، وحاجياته دوما ما كانت متناسبة مع طموحاته التي لا حدَّ لها، فكلما حقق منجزًا سعى إلى غيره، وتطلع إلى ما بعده.

وبخلاف فترات التاريخ جميعا، فإن التقدم والمنجزات المتلاحقة التي يحققها البشر في العقود الأخيرة تفوق ما كان يطمح له العقل البشري نفسه، فكل ما حقق الإنسان قفزة تكنولجية ظننا أن مجتمع البشر وصل إلى قمة كماله الحضاري، ولا نلبث أن نرى منجزًا آخر كان في يوم من الأيام لا يعدو أن يكون ضربا من ضروب الخيال.

ولعل من أكثر المجالات إبهارا تقنيات التواصل التي تقفز بشكل هائل، وبات من المؤكد أن هناك واقعًا جديدًا لم يعد مجرد تكهنات أو تصورات، بل بدت ملامحه واضحة جدًا، وبدا ذلك الواقع في طريقه ليكون موازيًا لواقعنا الزمني قدمًا بقدم، بل وربما يتوسع ذلك الواقع الجديد ليستغرق أوقاتا أكثر مما نعيشه في واقعنا الحقيقي.

إن تلك الفكرة وحدها قد تبدو مرعبة بشكل كبير، فإننا لا نزال نحاول رأب الصدع الذي خلَّفته مواقع التواصل الاجتماعي التقليدية، والذي نتج من الاستغراق في استعمالها والتأثير على الحياة الحقيقية، لنرى خطوة أخرى من الواضح أنها ستزيد من انغماسنا داخل العوالم الافتراضية، من خلال تِقْنِيَّة الميتافيرس التي بدأت تجد طريقها للتطبيق، وبدأ العالم يستعد لانتشارها.

إن تلك التقنية ومستقبلها وانعكاساتها على المجتمع الإنساني دفع الكثير لطرح تساؤلات أخلاقية وفلسفية، وقبل ذلك كله تساؤلات شرعية عن مدى مشروعية التقنية الجديدة (الميتافيرس) والحكم الشرعي لها.

وهو ما يحاول هذا البحث الإجابة عنه؛ وذلك من خلال تمهيد، ومبحثين:

التمهيد: في تصوير الميتافيرس وماهيته.

والمبحث الأول: في التكييف الفقهي للميتافيرس.

والمبحث الثاني: في الحكم الشرعي للميتافيرس.

تمهيد

تصوير الميتافيرس (ماهيته)

لاقى مصطلح (الميتافيرس) رواجًا كبيرًا فور أن أعلن مؤسس فيس بوك عام 2021م عن المشروع الجديد الذي بدأ التمهيد له بتغيير اسم موقع فيسبوك إلى (ميتا) ليُعَدَّ بذلك بداية الانطلاقة المذهلة لـ(الميتافيرس)، ومنذ تلك اللحظة وهذا المصطلح بما يحمله من دلالة لغوية وأبعاد تكنولجية يشغل العالم أجمع.

والميتافيرس من خلال الترجمة الحرفية له يُعبِّر عن عالم ما وراء الكون، وكان أول ظهور لهذا المصطلح في رواية الأديب الأمريكي نيل ستيفسون في روايته (snow crash) التي صدرت عام 1992م.

وتدور أحداثها حول تفاعل البشر من خلال الشبيه الافتراضي (أفاتار)، ويحتضن هذه الأحداث والتفاعلات فضاء افتراضي ثلاثي الأبعاد، مدعوم بتقنيات الواقع المعزَّز، فيما يُشبه إلى حَدٍّ كبير العالَم الحقيقي(1).

ويبدو أن تلك الفكرة التي مَثَّلت محورًا لأفلام الخيال العلمي، قد بدأت بعد عشرين عامًا تجد طريقها لتصبح واقعًا ممكنًا، بعد الإعلان سابق الذكر.

---

(1) العالم الماورائي (الميتافيرس) بين الواقع والمأمول، مُحَمَّد كرم الصاوي، مجلة الفنون التطبيقية، جامعة دمياط، العدد الرابع، 2022/10 المجلد الرابع (ص 137).

فالميتافيرس: تكنولوجيا تحاكي الواقع في عالمٍ افتراضي، متخطيةً التواصل التقليدي عبر المواقع مثل فيسبوك وتويتر ونحوها، لتُنشِيء عالما متكاملًا، بحيث تصير الميتافيرس التعبير الأقصى عن تكنولجيا التواصل الاجتماعي على حَدِّ وصف مارك زوكربيرغ[2].

والأشخاص في ذلك العالم يتمكنون من أن يمضوا الوقت معًا كما هو الحال في مواقع التواصل الحالية، إلا أن ذلك يتم بشكل مُعزَّز حيث سيكون المستخدم قادرًا على "الانتقال الآني" ما بين التجارب المختلفة.

فتِقْنِيَّة[3] الميتافيرس تقنيةٌ افتراضيةٌ تهدف إلى أخذ تقنيات الواقع الافتراضي إلى مستوياتٍ غير مسبوقة؛ ولتقريب الفكرة فإن الأمر أشبه بتحويل الإنترنت إلى بيئة ثلاثية الأبعاد، لا يقتصر دور المستخدم على النظر إليها أمام شاشته، بل يمكنه الدخول في هذه البيئة بنفسه حتى يصبح أحد عناصرها، بحيث تنفصل حواسُّه عن عالمه الحقيقي فترةَ بقائه في ذلك العالم الافتراضي[4].

وهذا العالم المتكامل باستخدام تقنية الميتافيرس يُعد واقعا ممتدا (Xr)، يتداخل فيه الواقع الافتراضي (vr)، والواقع المختلَط (mr)، والواقع المعزَّز (ar).

---

(2) الميتافيرس، ثورة ما بعد فيس بوك، محمود مُحَّد علي.

(3) التِّقْنِيَّة: على وزن العِلميَّة، مصدر صناعي من "التِقْن" بكسر التاء وسكون القاف على وزن "العِلْم"، والتِّقْن: الرجل الحاذق الذي يتقن علمه. قال ابن فارس: "التاء والقاف والنون أصلان: أحدهما إحكام الشيء، والثاني الطين والحمْأة. فالقول الأول: أتقنت الشيء أحكمته". والمقصود بالتِّقْنِيَّة: جملة الوسائل والأساليب التي تختص بمهنة، أو فن معين. ينظر: معجم مقاييس اللغة باب التاء واقاف وما يثلثهما (1/ 350)، مجلة المجمع العلمي العراقي، المجلد الثالث والثلاثون، الجزء الرابع (ص 313)، ومعجم أخطاء الكتاب لصلاح زعبلاوي (ص74، 75) ط: دار الثقافة والتراث، دمشق، الطبعة الأولى 1427هـ.

(4) هويتنا والميتافيرس، سماح فرماوي، مقال منشور بتاريخ 2023/2/2م

فالواقع الممتد (Extended Reality):

هو المصطلح الذي يشير إلى البيئات الحقيقية، والافتراضية معًا، فهو مزيج من تفاعلات الرسومات البشرية والحاسوب للواقِعَين الحقيقي والافتراضي، في ظل دمج تقنيات افتراضية ومعزَّزة ومختلطة، كما يُعد الواقع الممتد مظلة لكل من الواقع المعزَّز، والواقع الافتراضي، والواقع المدمج، فهو يشملها جميعها تحت اسم واحد وهو الواقع الممتد[5].

والواقع المعزَّز: (Augmented reality)

هو تقنية يتم من خلالها استخراج المعلومات من البيئة الحقيقية؛ حيث يمكن إنشاء طبقاتِ معلوماتٍ رقميةٍ يتم ظهورها متزامنة مع البيئة الحقيقة، مثل البيانات التي تظهر عند توجيه كاميرا الهاتف الذكي لأحد القطع الأثرية فتظهر معلومات عنها.

وقد بدأت تقنية الواقع المعزز انطلاقتها الحقيقية الفعلية في الألفية الثالثة، بعد أن كانت مجرد أفكار مطروحة، حتى باتت تطبيقات الواقع المعزز متاحة لمحطات العمل القوية وأجهزة الحاسوب الشخصية ذات الإمكانات العالية[6].

والواقع الافتراضي: (Virtual Reality):

عبارة عن التطبيقات ثلاثية الأبعاد التي يمكن استخدامها عبر نظارات مخصَّصة، أو هو: بيئة رقمية يمكن استكشافها بزاوية (360) درجة فهو بيئة مصنوعة كُليًّا، تغلِب فيها التقنيات الرقمية بصورة كبيرة على العالم المادي؛ بل قد يغيب فيها العالم المادي تمامًا من دون أدنى مشكلة، مثل ألعاب الواقع الافتراضي، كممارسة لعبة التنس على سبيل المثال، حيث يقوم اللاعب بالتحرك وممارسة

---

(5) الواقع المميتد، مستقبل بلد، نواف الخثعاوي، مقال منشور بالمجلة التربوية التكنولجية، بتاريخ 2022/3/6م.

(6) نمطا عرض المعلومات (المنفصل والمدمج) ببيئة الواقع المعزز، رحاب عبد الوهاب، بحث منشور بالمجلة العلمية للتربية الوعية والعلوم التطبيقية (ص 131).

الرياضة، لكن لن تكون هناك كرة حقيقية، أو مَضرِب، أو حتى ملعب تنس، بل هي افتراضية داخل اللعبة، من دون أن تؤثر في العالم المادي أو تتأثر به[7].

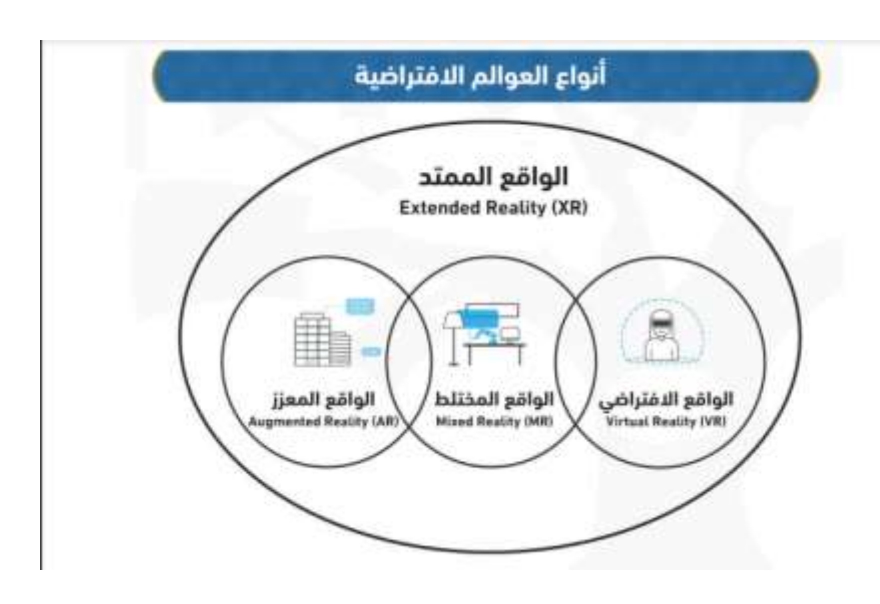
عنصر المقارنة	الواقع المعزَّز (Ar)	الواقع الافتراضي (Vr)
النظرة إلى البيئة المحيطة	أقرب إلى البيئة الحقيقية، حيث يسمح للمستخدم برؤية العالم الحقيقى من حوله	يستبدل البيئة الحقيقية بالعالم الافتراضي، حيث يسيطر على المستخدم؛ بحيث لا يمكنه رؤية العالم الحقيقى من حوله.
طبيعة البيانات	الواقع المعزز يضمن البيانات الرقمية فى العالم الحقيقى.	الواقع الافتراضي يخلق البيئة الرقمية التى تتصرف بطرق تحاكى نظيرتها في العالم الحقيقى.
التفاعل	يجمع بين الافتراضي والحقيقى، ونتفاعل معه فى الوقت الحقيقى.	هو واقع اصطناعى، ثلاثي الأبعاد، مولد بالكمبيوتر، يشير إلى الإحساس أو الأثر وليس الحقيقة.
طريقة تفاعل النظام مع المستخدم	يتفاعل المستخدم عبر ما يتم ارتداؤه من أجسام افتراضية متعددة الأبعاد.	المستخدم ينغمس فى البيئة الافتراضية ويتفاعل معها.
احتياجه للمعامل	لا يحتاج إلى معامل ويعبر عن الواقع الحقيقى.	يحتاج إلى معامل افتراضية.
توافر عنصري الواقعية والخيال	يضفى صبغة خيالية على منظر حقيقى.	يضفى صبغة واقعية على منظر خيالى.
طبيعة جغرافيا المكان	لا يمكنه أن يتعامل مع الأماكن غير الموجودة.	يمكن أن يبنى حول الأماكن التى ليس لها وجود من الأساس
طريقة التواصل	متزامن (يتطلب وجود البيئة الواقعية والأجسام الافتراضية معًا فى وقت واحد)	غير متزامن (يستطيع المستخدم الدخول إليه فى أى وقت)

جدول يوضح الفرق بين الواقع المعزز والواقع الافتراضي[8]

(7) الميتافيرس مستقبل العمران البشري، إيهاب خليفة، سلسلة دراسات خاصة، العدد 17، نوفمبر 2022م (ص6).

الواقع المختلط (**Reality Mixed**):

يشير مصطلح الواقع المختلط إلى حالة الجمع أو الدمج بين بيئة افتراضية مع بيئة حقيقية بحيث يمكن أن تتعايش البيئتان معا، كما يطلق على نفس المفهوم وتطبيقاته تعبير آخر، هو الواقع الهجين (Reality Hybird) وفى بيئة الواقع المختلط، يمكن للمستخدم التنقل عبر العالم الحقيقى والعالم الافتراضى معا بسلاسة وبتزامن تام، فكلما تحرك المستخدم يمينا ويسارا، فإنه يرى الكائنات الافتراضية من زوايا مختلفة، تماما مثل الكائنات الحقيقية الشبيهة بكائنات الهولوجرام (Objects Holograms)، علاوة على ذلك، فى الواقع المختلط، يكون المستخدم قادرا على التلاعب بالكائنات الافتراضية والتفاعل معها[9].



شكل يوضح العلاقة بين أنواع الواقع المكوِّنة للميتافيرس[10]

---

(8) استخدام تكنولجيا الواقع المعزز والواقع المختلط بالصحافة الالكترونية عبر المستحدثات التقنية، هند يحيى عبد المعطي، (ص 79).

(9) استخدام تكنولجيا الواقع المعزز والواقع المختلط بالصحافة الالكترونية عبر المستحدثات التقنية، هند يحيى عبد المعطي، (ص 80).

(10) الميتافيرس مستقبل العمران البشري، إيهاب خليفة، سلسلة دراسات خاصة، العدد 17، نوفمبر 2022م (ص8).

فالخلاصة: أن الميتافيرس ثورة على الفيس بوك، أراد بها مايكل مؤسس الفيس بوك إنشاء عالم افتراضي بهدف سد الفجوة بين العالم الواقعي والعالم الرقمي، وبذلك يؤسِّس عالَمًا ثالثًا، يستطيع من خلاله البشر إقامة حياة افتراضية خاصة بهم لزيادة التواصل الاجتماعى بين البشر؛ وذلك بارتداء النظارات، والسترات، والقفازات المزودة بأجهزة استشعار، مما يجعل المستخدم يعيش حياة شِبْه حقيقية في مساحة مختلطة، افتراضية، مادية، حيث يمكن للعديد من المستخدمين التفاعل في نفس الوقت مع بيئة مُوحَّدة تم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر، ومستخدمين آخرين، والتي يمكن اعتبارها المرحلة المهمة التالية للفضاء السيبراني الحالي[11].

(11) تقنية الميتافيرس وأبعادها الاجتماعية، عادل عوض، منشور بتاريخ 2021/3/1م.

المبحث الأول

التكييف الفقهي للميتافيرس

يمثل التكييف الفقهي مرحلة مركزية في بناء الحكم الشرعي في كل حادثة جديدة، وتُعَد عملية التكييف الفقهي ضمانة لصدور الحكم الشرعي بطريقة مناسبة، بمثابة التشخيص الصحيح للطبيب قبل الحكم بالداء المعين، ومن ثم السير في خطة علاجية مناسبة.

وقضية التكييف في الفكر الفقهي الإسلامي تقوم على مبدأ الإلحاق، بحيث ينظر إلى الفعل الحادث من خلال تصويره تصويرا دقيقا، ومن ثم يبدأ الفقيه في إلحاق ذلك الفعل الحادث بأحد الفروع الفقهية أو أحد الأصول التي يمكن من خلالها الانطلاق لإصدار حكم شرعي للفعل الحادث.

ولا شك أن مرحلة التكييف الفقهي على أهميتها وضرورتها كضمانة لاستنباط الحكم الصحيح، لا تتم على صورة واحدة في كافة الأفعال الحادثة، فبعض الأفعال قد تُلحق بفرع فقهي لقلة تركيبها مما يجعل الأمر في استنباط الحكم الشرعي الخاص بها يسيرًا، مقارنة بالأفعال المركبَّة، خاصة إذا كان ذلك التركيب مبنيًّا على تطور متلاحق ابتعد بالحادثة عن مثيلاتها التاريخية.

وفي قضية الميتافيرس نواجه عالما مذهلا من حيث التطور التكنولجي الكبير، ومفرداته تتعلق بواقع متكامل مما يحتم أن يكون تكييفه الفقهي ذا مسلك تقسيمي يتناسب وطبيعة تلك التقنية؛ لذا فسأتناول التكييف الفقهي للميتافيرس من الجانبين: الجانب الاجتماعي، والجانب الاقتصادي، وذلك من خلال المطلبين الآتيين:

المطلب الأول: الجانب الاجتماعي (التفاعل والتواصل)

إذا بدأنا نتأمل ماهية الميتافيرس كما تم عرضه في المبحث السابق نجد أنفسنا مدفوعين إلى التحرك من خلال أصلِ الميتافيرس؛ أعني "تقنيات التواصل الاجتماعي"، فالميتافيرس في حقيقة الأمر رحلة متقدمة من تقنيات التواصل، وبحسب تصور مؤسس فيسبوك أنه الخطوة التالية لموقع التواصل الاجتماعي في فيس بوك، فهو تطوير ونقلة لمستخدم عالم الفيس بوك الافتراضي ليكون جزءا منه بتطوير تفاعله مع بيئة هذا المجتمع والواقع الافتراضي.

فالتكييف الفقهي للميتافيرس في هذا الصدد لا يخرج عن التكييف الفقهي لمواقع التواصل الاجتماعي التي تمثل صورة أَوَّلِيَّة له على حسب المنتظر من تلك التقنية، فالعالم الافتراضي من الممكن وجوده فقط في خيال مبدعه الأصلي، أو من الممكن نشره بطريقةٍ ما، من شأنها أن تجعل الآخرين يشاركون مبدعه فيه؛ فعلى سبيل المثال: عندما يتم وصف مسرحية معينة فإن الوصف هنا يكون عن طريق مجموع مُرَكَّبٍ من الممثلين، والموسيقى، والتخاطب، وخشبة المسرح وعن طريق هذا المركَّب نستطيع مشاهدة العالم الافتراضي للمسرحية، وهذا ما يسمى محاكاة الواقع، أي أن جميع العناصر المذكورة تعمل على محاكاة الواقع الافتراضي المراد إيصاله لعقول المشاهدين، وكما هو الحال في المسرح فإن هذا الأمر ينطبق على تقنية (نظام) الواقع الافتراضي، فعندما نريد أن نظهر العالم الافتراضي عن طريق نظام يجلب للمشاهد المعطيات والتفاعلات بطريقة إظهارٍ فيزيائيةٍ وتكنولوجيةٍ مُعَمَّقة ومتفاعلة بشكل كبير مع المستخدم فإننا نقوم باستخدام نظام الواقع الافتراضي[12].

(12) الواقع الافتراضي وإمكانية تطبيقه في البيئة العمرانية الفلسطينية، لؤي مضر، رسالة ماجستير، جامعة النجاح، 2012م.

فالأمر في الميتافيرس أكثر تطورا لا سيما مع زيادة الانغماس (Immersion) وتطبيقات الجيل الثالث من الويب أو ما يُعرف بالإنترنت اللامركزي (decentralised internet)[13].

وبهذا التطور يمكننا القول بأن الميتافيرس عنصر هام من عناصر التقنية الجديدة يؤكد إمكانية إدراك شيءٍ ما، بالاضافة إلى العالَم الذي يعيش فيه الإنسان في لحظة معينة وبإحدى طريقتين: إما أن يقوم بإدراك عالم بديلٍ يعيش فيه واقعًا مختلفًا، أو بإدراك عالمه الذي يعيشه في تلك اللحظات من وجهة نظرٍ أخرى مغايرة لوجهة نظره.

ولتوضيح الفارق بين الانغماس الذي توفره تقنيات التواصل السابقة وبين تقنية الميتافيرس يمكن أن نتصور الفرق بين تجربة مشاهدة الإنسان لفيديو في الميديا عمومًا على الإنترنت، وتجربة مشاهدته لفيديو داخل عالم الميتافيرس الذي يُمَكِّنُ الشخص من رؤية عالَمٍ معين وخيالٍ معين لشخصٍ ما، أو لمجموعة أشخاص، ويُمَكِّنُه أيضًا من التعايش مع السيناريو الذي قام هذا الفيديو بخلقه في مخيلته.

ففي الحالة الأولى وهي مشاهدة الفيديو بدون ميتافيرس يكون انغماس الشخص انغماسًا عقليًّا؛ بحيث يكون المرء متورطًا فكريًّا بشكل عميق في أمرٍ ما، وهي حالة من المشاركة الفكرية التي تتحول فيها كُلُّ أشكال عدم التصديق إلى حقيقة.

وفي الحالة الثانية وهي المشاهدة عبر ولوج تقنية الميتافيرس يكون انغماس الشخص فيها انغماسًا فيزيائيًا؛ بمعنى الدخول جسديًا إلى وسطٍ ما، وتحفيز حواسِّ الجسم اصطناعيًا عن طريق استخدام التكنولوجيا، وهذا لايعني بالضرورة إشراكَ جميع الحواسِّ في الأمر، أو بالأحرى غَمْس الجسم بكامله في التجربة.

ونلاحظ الفرق بين الحالتين، ففي الحالة الأولى لا حاجة لاستخدام أدوات مساعدة، وإنما الاعتماد يكون على العقل بشكل كلي، وهنا يختلف مدى التأثر في المحاكاة لواقعٍ معين من

(13) آفاق الميتافيرس في القطاع المصرفي والمالي، سهى معاد، مقال منشور في اتحاد المثارف العربية، العدد 500، يوليو 2022م.

شخصٍ لآخر، كل على حسب قدراته العقلية وفئته العمرية، أما في الحالة الثانية، فإن استخدام التقنيات التكنولوجية أمر مهم وأساسي، وهي تحلّ محل العقل في رسم صورة البيئة الافتراضية المستهدفة ومعطياتها الحِسِّيَّة والمعنوية، وفي هذه الحالة يتم محاكاة جميع الفئات البشرية بطريقة متقاربة جدا؛ لأن الاعتماد على القدرات العقلية للمتلقي يكون قليلا، وهذا ما يميز هذه التقنية عن التقنيات المستخدمة سابقا.

وبناء على ذلك: فالانغماس الفيزيائي عنصر مهم من عناصر الواقع الافتراضي، وشرط لتحقيق الولوج الحِسِّي الكامل في البيئة الافتراضية المصطنعة.

كما أنه من الممكن في التقنية الجديدة أن يتشارك أكثر من مستخدم في تجربةٍ بيئةٍ افتراضيةٍ ما، ويتم ذلك عن طريق اتصال عدة أنظمة حاسوبية مع بعضها البعض عن طريق شبكة اتصال (سلكية أو لاسلكية)، ويتمكن المستخدمون في هذه الحالة من رؤية بعضهم البعض في الواقع الافتراضي عن طريق ما يسمى رؤية الـ(Avatar) أي رمز الجسم في البيئة المفترضة، ويسمى التشارك في هذه الحالة بالعوالم الافتراضية المشتركة (worlds virtual Shared)أو الواقع الافتراضي المتصل شبكيا (VR Networked) [14]

وبالرغم من ذلك كله فإن الميتافيرس من تلك الجهة لن يخرج عن ذلك الإطار، فالمبدع يقدم الخيال من خلال روايته، وبقدر سعة مخيلتنا وتصورنا يحصل الانغماس معه فيما يحكيه، ثم تطور الأمر وأصبح التفاعل والتواصل يتم من خلف أجهزة الكمبيوتر ويدخلنا إلى تلك العوالم، وأخيرا فإن تلك التقنية تحاول نقلنا لننغمس في هذا الواقع تماما بصورتنا التي نختارها (أفاتار) لنعيش في ذلك العالم بكافة حواسنا؛ سواء كان ذلك الواقع عبارة عن فيديو، أو ممارسة لُعبةٍ ما، أو حضور معرضٍ، أو حفلٍ غنائيٍّ، أو نحو ذلك من مجالات ذلك الواقع الجديد.

(14) الواقع الافتراضي وأثره في إدراك الأحكام الفقهية، هشام جعفر، دراسة منشورة بتاريخ 2021/4/20م.، الواقع الافتراضي وإمكانية تطبيقه في البيئة العمرانية الفلسطينية، لؤي مضر، رسالة ماجستير، جامعة النجاح، 2012م.

المطلب الثاني: الجانب المالي والاقتصادي في الميتافيرس

يتضمن عالم الميتافيرس العديد من المعاملات الاقتصادية والمالية التي تحتاج إلى حكم شرعي، ومن قبله نحتاج لتكييف فقهي تمهيدًا لهذا الحكم، وأبرز ما يمكن الالتفات إليه، وتكييفه في عالم الميتافيرس ثلاثة أمور: التداول على الميتافيرس، والعملات المشفرة، وعمليات التسوق الإلكتروني.

أولا: التداول على الميتافيرس.

يتوقع الجميع نموا كبيرا للاقتصاد الافتراضي في عوالم ميتافيرس، ويكفي أن نعلم أن حجم سوق المعاملات في مجال العقارات والإنشاءات الافتراضية بلغ خمسمائة وواحد (501) مليون دولار خلال عام 2021م، وهو ما يرشِّح ذلك للتضاعف في السنوات المقبلة.

ولا يمكن الحديث عن اقتصاديات الميتافيرس دون التعرض لأبرز المصطلحات التي تعبر عن شراء الأصول، والممتلكات الرقمية داخل عوالم الميتافيرس، وهي (NFT) اختصار « Non Fungible Tokens» أي الأصول غير القابلة للاستبدال أو النسخ، نظرًا لقيمتها المتميزة، والتي تجعلها فريدة من نوعها.

وقد تكون إحدى هذه الأصول صورة، أو صورة متحركة GIF ، أو مقطع فيديو، أو مقطع موسيقي، أو سِيلْفي، أو غير ذلك من أشكال شخصيات اللعبة، ولقطات الشاشة، وما إلى ذلك.

وقد قام Jack Dorcey، الرئيس التنفيذي السابق لـTwitter باستخدام NFT حيث باع أول تغريدة له على الإطلاق مقابل ثلاثة (3) ملايين دولار.

ولفهم طبيعة (NFT) وتبادلها من خلال العملات الرقمية بشكل أكبر يمكن النظر إلى واحدةٍ من أشهر الألعاب في بيئة ميتافيرس، وهي لعبة (Decentraland) عبارة عن عالَمٍ افتراضيٍّ لا مركزي؛ حيث يمكنك شراء وبناء وبيع العقارات الرقمية والأعمال الفنية، فاللعبة تتكون من تسعين ألف وستمائة وواحد (90,601) قطعة أرض بحجم 16 × 16 مترًا. كل

واحد منها هو عبارة عن NFT ويتم تحديده من خلال موقعه / إحداثياته على العالم الافتراضي.

ويمكن الشراء في اللعبة من خلال عملات رقمية أشهرها عملة (MANA) وقد ارتفع سعر عملة (MANA) من 0.08 دولار في يناير 2021 إلى 1.4 دولار في مارس من نفس العام فقد وصل إلى أعلى مستوى له على الإطلاق عند 1.63 (15).

وبمجرد شراء الأرض في اللعبة يمكن لمالكها استعمالها، والاستثمار فيها عن طريق استضافة تطبيقات، أو ألعاب، أو نحو ذلك من خلال رسومٍ يفرضها المالك، هذا بالإضافة إلى الأرباح التي يمكن تحقيقها من خلال إعادة البيع.

ثانيًا : العملات المشفرة والتداول في ميتافيرس.

تُعد العملات المشفرة هي العملات الرقمية في (Metaverse)، حيث يوجد لكل (Metaverse) مجموعة خاصة من العملات تستخدم هذه العملات من أجل الدفع الإلكتروني مقابل أي شيء داخل المجتمع الرقمي، بما في ذلك شراء (NFTs)، والعقارات الافتراضية، والأحذية الرمزية، وغير ذلك.

وهذا المعاملات التي تتم داخل عالم ميتافيرس من شراء العقارات، أو غيرها من السلع الافتراضية لا يتم إلا من خلال العملات الرقمية والمشفرة، التي تُعد بمثابة النقود التي يتم من خلالها إتمام كافة المعاملات المالية داخل العوالم الافتراضية.

ويحتوي كل عالم من عوالم الميتافيرس على عملة معينة يتم التعامل بها داخله؛ فعلى سبيل المثال، تعتبر عملة SAND هي العملة الخاصة بعالمThe Sandbox ، وعملة MANAهي العملة الخاصة بعالم Decentraland .

(15) https://upyo.com/ar/post/%D8%B9%D8%A7%D9%84%D9%85-85%9D%84%9D%7A%8D%9B%8 decentraland.

ويمكن لحاملي هذه العملات الدفع مقابل الحصول على أي خدمة أو منتج داخل هذه العوالم، ولكل عملة من عملات الميتافيرس قيمة محدَّدة، يمكن أن تتغير من وقت إلى آخر، مثلها مثل باقي العملات الرقمية الأخرى.

ومن أشهر العملات المشفرة في عالم الميتافيرس:

عملة (Mana): تنتمي هذه العملة إلى مشروع (ديسينترالاند) والذي سبق ذكره، يتيح هذا الواقع الافتراضي للمستخدمين الفرصة لتجربة الأرض والاستثمار فيها، حيث تمتلك ديسينترالاند حوالي تسعين (90) ألف قطعة أرض متاحة في الميتافيرس للمستخدمين، ويمكن لأي مستهلك شراء المساحات في (ديسينترالاند) باستخدام عملة المانا، ويستخدم هذا المشروع شبكة بلوكتشاين إيثريوم.

عملة ساند (Sand): تنتمي عملة ساند إلى منصة (ساندبوكس) التي تتيح للمستخدمين إنشاء الرموز غير القابلة للاستبدال وبيعها، وتعد هذه العملة ذات أهمية عالية في الميتافيرس نظرًا لإمكانية استخدامها في إنشاء الألعاب والحصول على مكاسب مستمرة في كل مرة يقوم فيها أحد المستخدمين بلعب هذه الألعاب.

عملة هيرو(Hero) : تنتمي عملة هيرو الى مشروع (ميتاهيرو) الذي يقوم بإنشاء رموز افتراضية لأشخاص وأشياء متواجدة في الحقيقة وتحويلها إلى رموز غير قابلة للاستبدال.

وهو المشروع الوحيد في الميتافيرس الذي يوفر تقنية المسح الضوئي، وتستخدم ميتاهيرو شبكة بينانس؛ لذا لن يضطر المستخدمون إلى دفع رسوم شبكة الإيثيريوم.

عملة (AXS): تنتمي عملة أكسيس إلى مشروع (أكسي إنفينتي) الذي يعتمد على شبكة بلوكتشاين إيثيريوم، وهي في الحقيقة لعبة تمكن اللاعب من تجميع وتربية الحيوانات الأليفة، وكسب عملات أكس عبر اللعب والتقدم في مراحل اللعبة، وربح التحديات المختلفة داخل اللعبة، وتجذب مجموعة ال NFT الخاصة بعملة أكسيس عددًا كبيرًا من المهتمين بالرموز الافتراضية.

عملة (Enjin): تسمح منصة (إنجين) ببناء الألعاب والتطبيقات والتداول بالرموز غير القابلة للاستبدال، حيث يتم إنشاء الأصول غير القابلة للاستبدال داخل الألعاب من خلال هذة العملة، وتتميز إنجين بإمكانية استخدام الرموز الغير قابلة للاستخدام التي تم الحصول عليها خلال الألعاب المختلفة وبيعها وتحقيق مكاسب منها(16).

والخلاصة أن العملات المشفرة تمثل الوسيلة الأمثل للربط بين العالَم الفيزيائي والعالم الرقمي، في بيئة الميتافيرس، فهي تتيح حساب قيمة الأصول الرقمية بعملات حقيقية وتحديد عوائدها بمرور الوقت؛ بفضل سيولة العملات المشفرة في البورصات العالمية.

وبناء على ذلك: فإن مسألة التداول في الميتافيرس ينطبق عليها فقها الحكم على مشروعية التداول بالعملات المشفرة أو الرقمية لكونها الأداة الأساسية في عملية بيع الرموز غير القابلة للاستبدال وشرائها وتداولها، فما ينطبق عليها من ناحية الشرع سوف ينطبق أيضًا على الـNFT ، وسيأتي بيان ذلك في الكلام عن حكم العملات المشفرة في المطلب الثالث من المبحث الثاني.

ثالثًا: عمليات التسوق الإلكتروني في ميتافيرس.

تلقى عملية التسويق الإلكتروني رواجًا يومًا بعد يوم، ونحن نلاحظ من أنفسنا التوجه رويدًا رويدًا نحو التسوق الإلكتروني لسهولته وما يترتب عليه من توفير كبير للجهد، فضلا عن سهولته وتمكين المشتري من تصفح خيارات أكثر بكثير من التي يمكن أن تتاح له بطرق التسوق التقليدية المباشرة.

وإذا كان الأمر كذلك من خلال مواقع التسوق الحالية، فإن الأمر سيتغير بشكل كبير مع ما يمكن أن تقدمه تقنية الميتافيرس لعمليات التسوق عبر العالم الافتراضي، فمن خلال تلك التقنية ستتغير تلك المتاجر التقليدية إلى متاجر ثلاثية الأبعاد، وسيظهر الفرد عند دخول تلك المتاجر بشخصيته الافتراضية (الأفاتار) أو حتى بصورته الفعلية؛ ليعيش تجربة تسوق فريدة يستطيع من خلالها أن يعاين

---

(16) العملات المشفرة المستخدمة في ميتافيرس، هاني الشعراني، مقال منشور في 2022/10/11م..

المنتجات بشكل يقترب من الواقع الحقيقي، وسواء كانت السلعة حقيقية ستتسلمها في الواقع من الشركة صاحبة المتجر، أو سلعة افتراضية ستستخدمها في العالم الافتراضي الخاص بك، فإنك بلا شك ستعاين السلع بشكل مختلف كُليًّا عن التسوق الإلكتروني التقليدي المتاح الآن.

وهذا الأمر لس مجرد تنبؤات لما سيكون عيه الوضع بعد بضع سنوات؛ بل إنه بدا توجُّهًا حاليًّا، ووجد طريقه للتطبيق على نطاقٍ ما، فقد أثبتت دراسةٌ أجرتها منصة التجارة الإلكترونية الكندية Shopify أن المتسوقين عبر الإنترنت الذين يتفاعلون مع المنتجات باستخدام المتاجر ثلاثية الأبعاد أظهروا زيادة بأربعة وتسعين بالمائة (94%) في معدلات الشراء، وبحسب مقال سابق لـ" أونجون دومان" مدير التسويق في أمازون فإن سبعين بالمائة (70٪) من المستهلكين يُقيِّمون القدرة على تجربة المنتجات ولمسها ورؤيتها على أنها الجزء المفضل لديهم من تجاربهم داخل المتجر، وهنا يأتي دور "الميتافيروس" في معالجة هذه الفجوة في عالم التجارة الإلكترونية عبر تقديم تجربة تحاكي الواقع المادي لتجارب التسوق.

وقد بدأت شركة أمازون الشهيرة في العام 2017م بدمج تقنيات الميتافيرس في متجرها الإلكتروني من خلال تفعيل أدوات مثل Amazon AR View و Amazon's Showroom المعتمِدة على تقنية الواقع المعزَّز والتي تسمح للمتسوقين على سبيل المثال بتصميم منازلهم في العالم الافتراضي وتجربة المنتجات بداخلها قبل شرائها للحصول على فكرة كيف ستبدو على أرض الواقع(17).

إن التسوق عبر ميتافيرس يُعد عملية مُطوَّرة للتسوق الإلكتروني المعتاد عبر مواقع المتاجر الإلكترونية ولكن بصورة أكثر تفاعلا كما يوفرها الواقع الافتراضي ثلاثي الأبعاد.

وبناء على ذلك: فإن الحكم الشرعي للتسوق عبر ميتافيرس هو نفس حكم التسوق الإلكتروني الذي تُراعى فيه شروط العقد الصحيحة لا سيما في نفي كل ما يتعلق بالغرر والضرر عمومًا.

وسيأتي تفصيل الكلام عن حكم التسوق الإلكتروني من خلال المنصات والمواقع في المطلب الثالث من المبحث الثاني.

---

(17) https://fifreedomtoday.com

المبحث الثاني

الحكم الشرعي للميتافيرس

توطئة:

إن الخطوة التي تلي تكييف أي مسألة هي بيان حكمها الشرعي الذي هو الغاية من عملية التصوير والتكييف، ومن خلال ما سبق من تصوير تقنية الميتافيرس، وتكييفها يمكن التوصل للحكم الشرعي لها.

التخوف الأخلاقي من تقنية الميتافيرس وتأثيره على الحكم الشرعي:

لقد صاحب التطورَ التقنيَّ الكبير ظهورُ مَوجةٍ من التشاؤم على الصعيد العالمي من الأثر الذي قد تتركه تلك التقنيات، لا سيما في مجال التواصل الإنساني، على الجانب الأخلاقيِّ والقِيَميِّ لدى المجتمع البشري.

وقد تُرجِم ذلك في العديد من المقالات والدراسات، بل والأعمال الفنية التي رسمت صورة قاتمة لمستقبل البشر في ظل تلك التقنيات التي تُعلي من شأن الصورة الزائفة في العالم الافتراضي على حساب التواصل والتفاعل الإنساني الحقيقي.

إن تلك الصورة السوداوية في بعض الأحيان خلقت حساسية عند قطاع عريض من الناس من تلك التقنيات ومستقبلها، وطرحت تساؤلات كثيرة حول مدى تأثير الانغماس في العوالم الافتراضية وترك العالم الحقيقي بمعطياته ومعانيه الإنسانية، وهو ما أبرز فكرة (اختفاء الواقع) التي طرحها الفيلسوف الفرنسي جان بودريار، وإقامة الإنسان في حيز الافتراض، ووقوعه أسيرًا للشاشة[18] وإحلال الصورة المزيفة مكان الواقع الحقيقي.

---

(18) الصورة واغتيال الواقع في خطاب جان بودريار، حيدش سعد، دراسة منشورة بمجلة المستقبل العربي، العدد 502، ديسمبر 2020م.

كل ذلك خلق حالة من الممكن أن نطلق عليها حالة عدائية مع المبتكرات في ذلك المجال، وهو ما ظهر تأثيره على بعض الفتاوى التي تسرَّعت في الحكم على ميتافيرس، مما يمكن أن يُسمى (فتاوى عاطفية) خَشيت من مدى التأثير الأخلاقي الذي يمكن أن يُخَلِّفَه ميتافيرس نتيجة الانفصال بين الإنسان وواقعه، وإيثار الحياة في الواقع المزيف، فاندفعت في التحريم أو التشديد والكراهية تحذيرًا منه.

هل يمكن إطلاق حكم شرعي عام على الميتافيرس؟

لا شك أن تلك التخوفات الأخلاقية لها محلها من الاعتبار، إلا أنها لا يمكن أن تكون مناطًا للحكم الشرعي؛ لأن الواقع اليوم يفرض تحولًا لا مَفرَّ منه نحو تلك العوالم الافتراضية التي بدأت بالفعل بمواقع التواصل الاجتماعي، وما زلنا نجني ثمارها وسلبياتها معًا على الجانب الإنساني، فكل ذلك لا بد وأن يُوضَع موضعَه، وأن لا يؤثِّر على الحكم الشرعي وفق قواعد الفتوى والأصول الشرعية المعتبرة.

والذي ينبغي أن يُلتفَت إليه عند استخلاص الحكم الشرعي للميتافيرس أن إطلاق حكم عام يتناول كل ما يمكن أن يحيط بالتقنية الجديدة فيه مجازفة كبيرة يمكن أن نجزم بخطأ نتيجتها؛ لأننا هنا نتكلم عن واقعٍ افتراضيٍّ متكامل، كما تبين في المباحث السابقة.

إذن فإطلاق حكمٍ من شأنه أن يَعُمَّ كل ما يتعلق بالميتافيرس أبعد ما يكون عن أصول الفتوى وأصول التشريع الإسلامي؛ من حيث كون الميتافيرس بيئة كاملة صالحة لأن يمارس فيها العديد من الأعمال، التي يأخذ كلُّ عمل فيها حكمًا شرعيًّا مناسبًا لتكييفه الفقهي؛ ولذا بات من الأنسب تقسيم الحكم الشرعي فيما يتعلق بالميتافيرس إلى ثلاثة أقسام: القسم الأول حكم استعمال تقنية الميتافيرس من حيث هي، والقسم الثاني حكم الميتافيرس من حيث التواصل والتفاعل الإنساني، والقسم الثالث حكم المعاملات المالية على الميتافيرس، وسأتناول هذه الأقسام الثلاثة من خلال المطالب الآتية:

المطلب الأول: حكم استعمال تقنية الميتافيرس من حيث هي

إن ميتافيرس يُعَد حلقة من حلقات ثورات تقنية الاتصالات التي لا يمكن التنبؤ بما قد تكون عليه، ونستطيع أن نقول بكامل الاطمئنان أنه من حيث هي تقنية تعتمد على مجموعة من الأدوات التي من شأنها خلق واقع جديد افتراضي يتفاعل فيه الشخص مع غيره في بيئة محاكية للواقع، لا يمكن الحكم عليه بحكم زائد عن "الجواز"؛ لأن تلك المعطيات لا يترتب عليها محظور شرعي في ذاتها، فهي بمثابة عملية تخيل كبيرة تتناسب والتقدم التكنولجيّ المذهلَ في زمانِنا.

فالإنسان لم ولن يَكفَّ عن التخيل يومًا ما، وما زالت إبداعات الروائيين والشعراء تُقاس بمدى خلقهم لصورةٍ مُتَخيَّلة تنتقل بالقارئ إلى ذلك العالَم الذي حاولوا بنائه بكلماتهم وأشعارهم.

والميتافيرس لجأ إلى طريقته الخاصة لخلق واقع متكامل يدور فيه هذا التخيل، بل ويمكن أن يكون لذلك الواقع الافتراضي علاقته، وتأثيره، وتأثره بالواقع الزماني الحقيقي.

إذن فهذه التقنية إلى هذا الحد لا تعدو أن تكون جائزة، وإن أي وصف –زائد عن الجواز– بالاستحباب، أو الوجوب، أو الكراهة، والتحريم لهو وصف زائد على مجرد تصور التقنية وأبعادها، وهو ما ينقلنا للنقطة الثانية في حكم الميتافيرس، وهي المحدِّدات التي من خلالها يمكن الحكم على ما يرتبط ببيئة الميتافيرس وعوالمه.

المطلب الثاني: حكم الميتافيرس من حيث التواصل والتفاعل الإنساني (انعكاس الفعل في الواقع الافتراضي على الواقع الحقيقي).

تبين مما سبق أن تقنية الميتافيرس توفر تفاعلًا مختلفًا عن التفاعل السائد في منصات التواصل الاجتماعي المألوفة، فمن خلال الأدوات التي تستعملها التقنية يمكن للشخص أن يجد نفسه في ذلك الواقع من خلال صورته أو الصورة التي يختارها (أفاتار) الخاص به، وهو ما أنشأ جدلية عن مدى إمكانية الحكم على الأفعال الصادرة من الأشخاص في ذلك الواقع الافتراضي.

وقد شغلت تلك القضية العديد من المفكرين في المجالين القانوني والشرعي، وطُرحت العديد من التساؤلات التي تدور حول إمكانية اعتبار ما يفعله الشخص في الواقع الافتراضي جريمة من عدمه؟ ولعل من أكثر الحوادث إثارة لتلك الفرضية، ما أثارته (نينا باتل) المعالجة النفسية البريطانية التي قررت استكشاف عالم الميتافيرس، وفور دخولها إلى العالم الافتراضي بـ (أفاتار) أنثى اختارته ليمثل شخصيتها، تعرضت للتحرش الجنسي من ثلاثة أو أربعة (أفاترات) من الذكور، فأثار ذلك الفعل أذهان المشتغلين بالقانون حول إمكانية اعتبار ذلك الفعل جريمة معاقبًا عليها، يقول (مادان أوبيروي) المدير التنفيذي للتكنولوجيا والابتكار في الإنتربول –في هذا الصدد–: «إن هناك مشاكل في تعريف الجريمة في عالم الميتافيرس... هناك جرائم في العالم الحقيقي لا أعرف ما إذا كان لا يزال من الممكن اعتبارها جريمة أم لا في عالم الميتافيرس؟... على سبيل المثال: تم الإبلاغ عن حالات تحرش جنسي» مشيرًا إلى أنه «إذا نظرت إلى تعريفات هذه الجرائم في الفضاء المادي، وحاولت تطبيقها في الميتافيرس، فهناك صعوبة في ذلك»[19].

ويقول خبير الأمن السيبراني والجريمة الإلكترونية في كلية إليزابيث هوب للقانون بجامعة بيس بنويورك (جون باندلر): «إن النصوص القانونية وُضِعت لأناس حقيقين وأحياء، ولا يهدف القانون إلى حماية الصور الرمزية، أو أكواد البرامج التي تملأ metavers ... أود أن أراها مثل الكلام أو التعبير، ليس كفعل جسدي ضد شخص، ثم يمكننا تحليل ما إذا كان هذا الكلام أو التعبير مسموحًا به أو محميًا أم لا؟»[20].

وهذه النظرة لا تختلف كثيرا عن النظرة الشرعية وتقييمها للفعل، فالإنسان وفق القواعد الشرعية يؤاخذ بنتيجة فعله الحقيقي (السعي) وهو الحركة مع العزم، والقصد، والهدف المحدَّد

---

(19) ميتافيرس: كيف يخطط الإنتربول لمكافحة الجرائم في عالم الواقع الافتراضي الجديد؟، مقال مارك سيسلاك وتوم غيركن، 2023/2/5م.

(20) https://arabic.rt.com/it/

مُسبَقًا، كما في قوله تعالى: {وَأَن لَّيْسَ لِلْإِنسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ (39) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ (40) ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءَ الْأَوْفَىٰ}[النجم 39-40].

ولذلك فإن سائر الأفعال (الافتراضية) لا يمكن أن تأخذ حكم الجرائم من قتل واغتصاب ونحوه إلا إذا كان لذلك الفعل انعكاس على الواقع الحقيقي، شأنها في ذلك شأن الممارسات التي تتم عبر وسائل التواصل الاجتماعي الحالية، فإذا غرّد إنسان أو نشر منشورًا يتضمن إساءة لشخصٍ ما، أو اعتداءً لفظيًّا عليه، فهو لا شك مؤاخذ به إذا كان الاعتداء باللفظ قد وقع على شخص حقيقي، وإذا كان الفعل صادرا من شخص حقيقي؛ لأن ذلك الفعل له انعكاس ملموس على الواقع الحقيقي.

فالمناط المعوَّل عليه في الحكم الشرعي لكل فعل داخل عوالم الميتافيرس هو انعكاس ذلك الفعل على الواقع.

وبناء على ما سبق: فإن الأفعال الإنسانية الحاصلة في عالم الميتافيرس تعتريها الأحكام الخمسة، ومن أمثلة ذلك:

- أنه من المنتظر أن تستعمل تلك التقنية على مجال واسع في عمليات التعليم والتدريب، حيث يتيح الميتافيرس سيناريوهات تدريب يصعب تنفيذها تقليديا إلا بتكلفة مالية عالية جدا، حيث يتحرك المتدربون في عالم الميتافيرس الافتراضي بأجسادهم الكاملة، تماما كما في الحياة الواقعية. ويوفر التدريب عبر الميتافيرس نفقات استخدام المعدات والمواد الاستهلاكية والسفر، ما يتيح الاستخدام الأمثل لميزانيات التدريب المتاحة. ويوفر أيضا تسجيل جميع سيناريوهات التدريب بالصوت والصورة، وإعادة تشغيلها كلما تطلب الأمر ذلك[21].

وتلك العملية لا شك أمر مطلوب شرعًا، سواء كانت واجبة، أو مندوبة، بحسب موضوع العلم، وإفادته للمجتمع البشري، وتحقيقه لمقاصد الشارع منه.

---

(21) عالم الميتافيرس، ماذا يحمل لنا المستقبل، عبد القادر الكاملي، مقال منشور بتاريخ 2022/8/1م.

- ومن الأمثلة على ذلك أيضا الاتجاه لإنشاء بعض المشروعات الدعوية والأخلاقية وتدشينها في عالم ميتافيرس مثل مشروع (The Mosque NFT) الذي يسعى لإنشاء اثني عشر ألف (12000) رمزًا رقميًّا، فريدًا، مرسومًا باليد، يمثل أكبر المساجد حول العالم. فهذا الفعل من الأفعال المندوبة من قِبَل الشارع، وتندرج تحت هذا الحكم كذلك كل المبادرات التي تهدف إلى استخدام التفاعل الكبير، والانغماس الذي تقدمه تقنية ميتافيرس في تعزيز الوازع الديني، والأخلاق الحميدة، وتسهيل عمليات التدريب والتعليم لكل ما ينفع.

وبالنقيض من ذلك يُحكم على الأفعال المنافية للأخلاق والشرع داخل تلك البيئة، فاستخدام التقنية لتوجيه السِّباب والقذف محرم شرعًا، ونحو ذلك من المنهيات؛ كإطلاق الشائعات، والتضليل، ونشر الأفكار المنحرفة، ونحو ذلك من الأمور التي حرمها الشرع، فكلها محرمة إذا كان لها انعكاس واقعي ملموس.

المطلب الثالث: حكم المعاملات المالية على الميتافيرس

هذا المطلب يتعلق بما يمكن أن يطلق عليه اقتصاديات الميتافيرس، وهذا المجال يعتبره البعض مجالًا واعدًا في الاستثمار، ونقطة تحول هامة في الاقتصاد العالمي، وتشير التقديرات إلى أنه من المتوقع أن تبلغ القيمة الاقتصادية لعالم "الميتافيرس" ثمانمائة (800) مليار دولار في غضون عامين، ويمكن أن يتحول التفاعل مع هذا العالم إلى ضرورة استراتيجية بالنسبة للشركات خلال العِقْد المقبل، مع احتمالية انتقال ما يصل إلى خمسة وعشرين بالمائة (25٪) من الاقتصاد إلى العالم الافتراضي.

وعلى الرغم من غرابة تلك التقديرات إلا أن المؤشرات تشير إلى إمكانية تحققها؛ خاصة مع توجه عدد من الشركات العملاقة للاستثمار فِعْليًّا في عالم ميتافيرس، وكمثال على ذلك

العلامة التجارية "غوتشي"، الرائدة في مجال الأزياء الفاخرة، التي افتَتَحت حديقةً على منصة (Roblox) للألعاب العام الماضي، وكشفت النقاب عن حقائب افتراضية بيعت كل واحدة منها بأكثر من أربعة آلاف (4000) دولار.

كما قامت علامات تجارية عالمية أخرى مثل (نايكي) و(كوكا كولا) أيضًا ببيع أصول رقمية، وقدمت للمستهلكين تجارب تفاعلية افتراضية، إضافة إلى مزادات وجولات في المصانع، كل ذلك ضمن عالم "الميتافيرس".

وبقطع النظر عن نوع القطاع، فإن تطور عالم "الميتافيرس" يجلب معه فُرَصًا ضخمة في عصر نشهد فيه اتخاذ المزيد من قرارات الشراء رقميًا، وتشير البيانات المتاحة إلى أن الأفراد من ذوي المهارات الرقمية يقضون وقتًا أطول في حياتهم كشخصيات رقمية أكثر من التفاعل المادي، ومع استمرار نمو عالم "الميتافيرس" قد يرفض المستهلكون قريبًا شراء المنتجات غير الموجودة أو المجرّبة ضمن هذا العالم.

وفي ظل هذه التحولات الناشئة، فإن الفرصة سانحة أمام الشركات لبناء علاقات مباشرة وغامرة مع المستهلكين، وتجربة المنتجات في العالم الافتراضي، وتقديم عناصر يتم تصمُيمها من جانب العملاء بأنفسهم.

علاوة على ذلك، فإن هناك قيمة مالية يمكن تحقيقها من خلال القضاء على الوسيط، وتقليل الهدر (المنتجات غير المباعة)، فإن عالم "الميتافيرس" سيمكّن الشركات من خلق المزيد من القيمة، وتحفيزها لتقديم إبداعات ذات جودة أفضل فضلًا عن خفض التكاليف. على سبيل المثال، يمكن تقليل المبالغ الضخمة المرتبطة بإقامة المعارض التجارية، حيث تتكلف العروض الافتراضية أقل من خمسة بالمائة (5٪) من الأموال المطلوبة لتنظيم الفعاليات على أرض الواقع[22].

---

(22) //roblox11/09/2022https://albiladdaily.com/ مقال لتوماس كورفيلا بتاريخ 2022/9/11م

إذا اتضح ما سبق فإن الحكم الشرعي لكل العمليات المتعلقة بالتداول والبيع والشراء في عالم الميتافيرس ينطلق من حكمين شرعيين أساسيين: حكم العملات المشفَّرة، وحكم البيع والشراء إلكترونيا من خلال المنصات والمواقع.

أولا: حكم العملات المشفرة

تُعد العملات المشفَّرة الوسيطَ الرئيسيَّ للتبادل في العوالم الافتراضية داخل ميتافيرس؛ وبناء على ذلك فإن التداول داخل الميتافيرس يتفرع على الحكم الشرعي لتلك العملات، وقد كانت لدار الإفتاء المصرية فتوى حول حكم تداول «البتكوين» والمنع منه، وهو واحد من أشهر العملات الافتراضية التي طُرِحت للتداول في الأسواق المالية، وجاء في نص الفتوى: «لم تتوفر في عملة "البتكوين" الشروطُ والضوابطُ اللازمةُ في اعتبار العملة وتداولها، وإن كانت مقصودةً للربح أو الاستعمال والتداول في بعض الأحيان، إلا أنها مجهولةٌ غير مرئيةٍ أو معلومةٍ، مع اشتمالها على معاني الغش الخفيِّ والجهالة في معيارها ومَصْرِفها، مما يُفْضي إلى وقوع التلبيس والتغرير في حقيقتها بين المتعاملين؛ فأشبهت بذلك النقودَ المغشوشة ونفاية بيت المال، وبيع تراب الصَّاغة وتراب المعدن، وغير ذلك من المسائلِ التي قرَّر الفقهاءُ حرمةَ إصدارِها وتداولها والإبقاء عليها وكنزها؛ لعدم شيوع معرفتها قدرًا ومعيارًا ومَصْرفًا؛ ولما تشتمل عليه من الجهالة والغش، وذلك يدخلُ في عموم ما أخرجه الإمام مسلم في "صحيحه" عن أبي هريرة ﵁ أن رسول الله ﷺ قال: «مَنْ غَشَّنَا فَلَيْسَ مِنَّا».

هذا، بالإضافة إلى أن التعامُلَ بهذه العُملة تترتَّبُ عليه أضرارٌ شديدةٌ ومخاطرُ عاليةٌ؛ لاشتماله على الغرر والضَّرر في أشدِّ صورهما.

وقد استندت الفتوى إلى أن تلك العملة وما يشبهها من الوحدات الافتراضية غير مغطَّاةٍ بأصولٍ ملموسةٍ، ولا تحتاج في إصدارها إلى أية شروط أو ضوابط، وليس لها اعتماد ماليٌّ لدى

أيِّ نظامٍ اقتصادي مركزي، ولا تخضعُ لسلطاتِ الجهات الرقابية والهيئات المالية؛ لأنها تعتمدُ على التداول عبر الإنترنت بلا سيطرة ولا رقابة.

والصورة الغالبة في إصدار هذه العملة أنها تُستخرج من خلال عملية يُطلق عليها «تعدين البتكوين» حيث تعتمد في مراحلها على الحواسب الإلكترونية ذات المعالجات السريعة عن طريق استخدام برامج معينة مرتبطة بالإنترنت.

وهذه العمليات تُشْبِه المقامرة؛ فهي تؤدي وبشكل مباشر إلى الخراب المالي على مستوى الأفراد والجماعات والمؤسسات من إفساد العملات المتداولة المقبولة، وهبوط أسعارها في السوق المحلية والدولية، وانخفاض القيمة الشرائية لها بما يؤثر سلبًا على حركة الإنتاج والتشغيل والتصدير والاستيراد.

وقد بينت الفتوى الفارق بين التعامل بالعملات الافتراضية وبين وسائل الدفع الإلكتروني التقليدية، فجاء في نصها: «كما يفترق هذا النوع من العملات عن وسائل الدفع الإلكترونية – ككارت الائتمان، وبطاقات الخصم المباشر– بعدم ارتباطه بحسابات بنكيَّةٍ دائنة أو مَدِينَة، وأنه يقوم على أساسٍ مُنْفَصِلٍ عن النظام النقدي المعتمَد في أغلب دول العالم، وأنه تتحدَّد قيمتُه بناءً على حجمِ المضارَبَاتِ، وإقبال الناس على تداول هذه العملة والتعامل بها فيما بينهم كبديل للنقود العاديَّة؛ التماسًا للاستفادة من مزاياها؛ حيث إنه لا يَغْرَم المتعامل بها أيَّ رسومٍ أو مصروفاتٍ على عمليَّاتِ التَّحويلِ، ولا يخضع لأيِّ قيود أو رقابة، فضلًا عن صعوبة تجميدِها أو مُصادَرَتِها».

وهذا بالإضافة إلى أن التعامل بالعملة الافتراضية يُقوِّض من قدرة الدولة على الحفاظ على مدخرات المواطنين وحمايتها، وجاء في نص الفتوى بهذا الخصوص: «بالإضافة إلى تعدي تأثير التعامل بها اقتصاديًّا حيز التأثير على مدخرات الأفراد المتعاملين بهذه العملة إلى اقتصاديات الدول؛ حيث تقف الدولُ عاجزةً أمام الأضرارِ التي تقعُ على عملاتها من جرَّاء هذه الخسائرِ، بل يؤدي النظام الذي يُنَظِّم ممارسات استخدام هذه العملة حاليًّا إلى اتخاذها وسيلةً سهلةً لضمان موارد مالية مستقرة وآمنة للجماعات الإرهابية والإجرامية، وتيسير تمويل الممارسات

المحظورة وإتمام التجارات والصفقات الممنوعة: كبيع السلاح والمخدرات، واستغلال المنحرفين للإضرار بالمجتمعات؛ نظرًا لكونه نظامًا مغلقًا يصعبُ خضوعُه للإشراف وعمليات المراقبة التي تخضع لها سائر التحويلات الأخرى من خلال البنوك العادية في العملات المعتمدة لدى الدول، والقاعدة الشرعية تقول: إنه "لا ضَرَرَ ولا ضِرَارَ".

كما أن التعامُلَ بهذه العملة التي لا تعترف بها أغلب الدول، ولا تخضع لرقابة المؤسسات المصرفية بها، والتي على رأسها البنوك المركزية المنوطُ بها تنظيم السياسة النقدية للدول وبيانُ ما يقبل التداول من النقود من عدمه -يجعل القائم به مفتئتًا على ولي الأمر الذي جَعلَ له الشرعُ الشريفُ جملةً من الاختصاصات والصلاحيات والتدابير ليستطيع أن يقومَ بما أُنيط به من المهام الخطيرة والمسؤوليات الجسيمة، وجَعَلَ الشرع الشريف كذلك تطاولَ غيرِ ولي الأمر إلى سَلْبِه شيئًا من هذه الاختصاصات والصلاحيات أو مزاحمته فيها من جملة المحظورات الشرعية، التي يجبُ أن يُضرَب على يَد صاحبِها؛ حتى لا تشيعَ الفوضى، وكي يستقِرَّ النظامُ العامُّ، ويتحقَّقَ الأمنُ المجتمعيُّ المطلوب.

وبناء على كل ما سبق: فإن التداول والتعامل بما يُعرف بـ (NFT) وغير ذلك من المنتجات الافتراضية يتوقف على الحكم الشرعي للعملات المشفَّرة التي ظهر التوجه نحو منعها شرعًا؛ لما يترتب عليها من أضرار اقتصادية، ومخاطر كبيرة، وهو ما يتنافى مع مقصود الشارع من الحفاظ على المال.

ثانيًا: حكم البيع والشراء إلكترونيا من خلال المنصات والمواقع

تبين من خلال المبحث السابق أن الترويج للمنتجات، وعملية التسوق داخل بيئة الميتافيرس لا تختلف كثيرا عن التعامل والتسوق بالطرق التقليدية، وأنها بذلك سوف تخضع لأصول الشرع ومقاصده من حيث الحكم الشرعي لها.

وبيان ذلك أن الحكم فيها سينبنى على قواعد الضرر والمصالح في الفقه الإسلامي، فعلى فرض أن شركةً ما أقامت معرضًا تجاريًّا في هذا الواقع الافتراضي، وقام أحد الأشخاص من خلال

(الأفاتار) الخاص به من التجول في هذا المعرض، ومن ثَمَّ اختيار أحد تلك المنتجات، فذلك المنتج إما أنه سيكون مُنتجًا افتراضيًّا سيستعمله المشتري في عالمه الافتراضي، وإما أن يكون منتجا حقيقيًّا، ويقتصر دور الواقع الافترضي على الاختيار فقط، وهنا ستطبق قواعد الغبن والغرر على ذلك العَقد، فإن كان عقدًا صحيحًا، خاليًا عن الغبن والغرر، مُحقِّقًا لمصالح البائع والمشتري كان جائزا، وإن تضمن غررًا أو غبنًا من نوعٍ ما، أو افتقد مقاصد التشريع من البيع والشراء، والحفاظ على الأموال كان محرمًا.

وسواء كان البيع والشراء مباشرة بين العميل والشركة المنتِجة، أو بواسطة طرف ثالث يقوم بعرض السلعة فقط دون تملكها، طالما تحققت الشروط الموصوفة في العقد الصحيح شرعًا.

وقد كان لدار الإفتاء المصرية فتوى بخصوص الصورة الأخيرة، ومحل المقصود من الفتوى هو نصُّها على جواز البيع والشراء إلكترونيًّا، وجاء في نصها: «وبناءً على ذلك وفي واقعة السؤال: البيع الإلكتروني قد أصبح من أساسيات الحياة المعاصرة التي تستوعبها مرونة الإسلام وتتقبلها، ما دامت تُحَقِّق مصالح العباد، ولا تشتمل على مُحَرَّمٍ بنصٍّ قطعيٍّ، أو قاعدةٍ كليةٍ».

وحتى لو كانت السلعة افتراضيةً سوف يستخدمها العميل داخل عالم افتراضي فإن ذلك يجوز في حد ذاته بعيدًا عن اسعمال العملات المشفَّرة التي سبق بيان حكمها، وفي فتوى لدار الإفتاء المصرية بخصوص شراء العملات والحسابات الخاصة بالألعاب الإلكترونية، جاء في نصها: « يجوز شرعًا بيع وشراء المراكز، أو عملة اللعبة (الكوينز) coins–التي يحرزها اللاعب المشترك في الألعاب الإلكترونية لغيره في مقابل شيءٍ من المال، كما يجوز بيع وشراء حساب اللعبة (الأكونت – account)، إلا أنَّ لذلك ضوابط يجب مراعاتها؛ ومنها:

* ألَّا يكون اللعب هو دَأْب اللاعب بحيث يصير ذلك إدمانًا يَعُود على صاحبه بالضرر الصحي والنفسي والإرهاق الذهني، ويشغله عن أعماله وواجباته وإنجازاته النافعة له؛ كالعمل أو الدراسة أو نحو ذلك.

* ألا تشتمل هذه الألعاب على محاذير شرعية؛ كالميسر أو القمار، أو تصوير العورات، وألَّا تشتمل على طقوس تعبدية تخالف ثوابت عقيدة المسلمين، وألَّا يشتمل اللعب على عُنفٍ، وألَّا

يكون مؤديًا إلى النزاع والخصومة والبغضاء بين اللاعبين، وألَّا تكون اللعبة من ألعاب التجسس الممنوعة محليًّا أو دوليًّا، وألَّا يُؤدي اللعب إلى تضييع حقوق الله على المكلَّف من عبادات وصلوات ونحوها، وتضييع حقوق العباد عليه، وفي مقدمتهم الأهل ممَّن يعولهم ويقوم على رعايتهم».

خاتمة البحث

يمثل عالم ميتافيرس ثورةً تِقنيَّة بكل ما تحمله الكلمة، حيث يخلق واقعًا موازيًا يمكن لشخصٍ ما التفاعل معه تفاعلا تامًّا، باستخدام حواسِّه أو أغلبها.

والميتافيرس من حيث كونه واقعًا افتراضيًّا لا نستطيع أن نَحكُم فيه بغير الجواز، أما بخصوص ما يتم في تلك البيئة فإن المعوَّل عليه هو التماشي مع مقاصد الشريعة، وانعكاساتِ ذلك الفعل على الواقع الحقيقي؛ لا سيما في التواصل الإنساني شأنه في ذلك شأن مواقع التواصل الاجتماعي الحالية ومنصاتها.

أما بخصوص المعاملات المالية في العوالم الافتراضية داخل الميتافيرس، فإن الحكم عليها يتفرع على حكم التداول بواسطة العملات المشفَّرة، الذي تترتب عليه مخاطر كبيرة اقتصاديًّا، فإذا خلا التعامل الماديُّ في الميتافيرس عن تلك العملات المشفَّرة لم تبق إلا موافقة صورة المعاملة لشروط البيع والشراء، والعقود الصحيحة في المعاملات الإسلامية، وموافقة مقاصد الشرع فيها.

وصلى الله على سيدنا مُحَمَّد وعلى آله وصحبه وسلَّم.

فهرس المصادر والمراجع

1. استخدام تكنولجيا الواقع المعزز والواقع المختلط بالصحافة الإلكترونية عبر المستحدثات التقنية، هند يحي عبد المعطي.
2. آفاق الميتافيرس في القطاع المصرفي والمالي، سهى معاد، مقال منشور في اتحاد المثارف العربية، العدد 500، يوليو 2022م.
3. تقنية الميتافيرس وأبعادها الاجتماعية، عادل عوض، منشور بتاريخ 2021/3/1م.
4. الصورة واغتيال الواقع في خطاب جان بودريار، حيدش سعد، دراسة منشورة بمجلة المستقبل العربي، العدد 502، ديسمبر 2020م.
5. العالم الماورائي (الميتافيرس) بين الواقع والمأمول، مُحَمَّد كرم الصاوي، مجلة الفنون التطبيقية، جامعة دمياط، العدد الرابع، 2022/10 المجلد الرابع (ص 137).
6. عالم الميتافيرس، ماذا يحمل لنا المستقبل، عبد القادر الكاملي، مقال منشور بتاريخ 2022/8/1م.
7. معجم أخطاء الكتاب لصلاح زعبلاوي، ط: دار الثقافة والتراث، دمشق، الطبعة الأولى 1427هـ.
8. معجم مقاييس اللغة المؤلف: أحمد بن فارس بن زكرياء القزويني الرازي، أبو الحسين (المتوفى: 395هـ) المحقق: عبد السلام مُحَمَّد هارون الناشر: دار الفكر عام النشر: 1399هـ - 1979م.
9. الميتافيرس مستقبل العمران البشري، إيهاب خليفة، سلسلة دراسات خاصة، العدد 17، نوفمبر 2022م.
10. ميتافيرس: كيف يخطط الإنتربول لمكافحة الجرائم في عالم الواقع الافتراضي الجديد؟، مقال مارك سيسلاك وتوم غيركن، 2023/2/5م.
11. الميتافيرس، ثورة ما بعد فيس بوك، محمود مُحَمَّد علي.

12. نمطا عرض المعلومات (المنفصل والمدمج) ببيئة الواقع المعزز، رحاب عبد الوهاب، بحث منشور بالمجلة العلمية للتربية الوعية والعلوم التطبيقية.
13. هويتنا والميتافيرس، سماح فرماوي، مقال منشور بتاريخ 2023/2/2م
14. الواقع الافتراضي وأثره في إدراك الأحكام الفقهية، هشام جعفر، دراسة منشورة بتاريخ 2021/4/20م.
15. الواقع الافتراضي وإمكانية تطبيقه في البيئة العمرانية الفلسطينية، لؤي مضر، رسالة ماجستير، جامعة النجاح، 2012م.
16. الواقع المميتد، مستقبل بلد، نواف الخثعاوي، مقال منشور بالمجلة التربوية التكنولجية، بتاريخ 2022/3/6م.
17. /roblox11/09/2022https://albiladdaily.com// مقال لتوماس كورفيلا بتاريخ 2022/9/11م.

فهرس الموضوعات